
The Implementation of “wordwall” web-based games as instructional media to improve Arabic vocabulary mastery of 8th grade students at SMP Nurul Huda Modung

Fera Andriani Djakfar Musthafa

Sekolah Tinggi Agama Islam Syaichona Moh. Cholil Bangkalan, Indonesia
feraandriani23@gmail.com

Hoirul Anam

Sekolah Tinggi Agama Islam Syaichona Moh. Cholil Bangkalan, Indonesia
hrlanam001@gmail.com

Abstract

Keywords: In digital era, learning is not enough just to be carried out with wordwall, instructional media, learning Arabic, vocabulary, web-based game

In digital era, learning is not enough just to be carried out with conventional media. Today's students are close to various applications and websites, so it is necessary to apply them in the learning process. One of the innovative instructional media today is an educational web-based game named “Wordwall”. This application is a learning web-based game in which there are many types of games that students can play. This study aims to find out how to learn Arabic vocabulary using the web-based game "Wordwall" and what are the advantages and disadvantages of "Wordwall" in learning Arabic vocabulary for eighth graders at Nurul Huda Junior High School. Modung District, Bangkalan Region. The methodology in this research is descriptive qualitative, to describe the conditions of the research subjects and reveal the facts in the field. This research took place at Nurul Huda Junior High School Modung, Bangkalan Region, specifically eighth graders. The method of data collection was by interview, observation and documentation. As the results, this educational game brings many advantages, and disadvantages as well. The advantages are: the students can study enthusiastically and

happily, because they can play and learn a lot of new vocabulary at the same time. This web-based game is also flexible; it can be used by students of any level. On the other hand, there are also disadvantages of "Wordwall". Among them are: for basic users, there are only 5 game templates. If you want more, users have to pay 54,000 rupiah per month. The drawback of a free account is that sometimes the font changes suddenly and sometimes errors occur. Besides those things, learning takes a very long time online, and it requires a lot of internet quota..

Abstrak

Kata Kunci: *Di era digital, pembelajaran tidak cukup hanya dilakukan dengan media wordwall, media pembelajaran, media pembelajaran bahasa Arab, kosa kata, game berbasis web* *konvensional. Siswa zaman sekarang sudah dekat dengan berbagai aplikasi dan website, sehingga perlu diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang inovatif saat ini adalah game edukasi berbasis web bernama "Wordwall". Aplikasi ini merupakan game pembelajaran berbasis web yang di dalamnya terdapat banyak jenis permainan yang dapat dimainkan oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara belajar kosakata bahasa Arab dengan menggunakan permainan berbasis web "Wordwall" dan apa kelebihan dan kekurangan "Wordwall" dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab untuk siswa kelas VIII SMP Nurul Huda. Kecamatan Modung, Kabupaten Bangkalan. Metodologi dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, untuk menggambarkan kondisi subjek penelitian dan mengungkapkan fakta di lapangan. Penelitian ini bertempat di SMP Nurul Huda Modung Kabupaten Bangkalan, khususnya siswa kelas VIII. Metode pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasilnya, game edukasi ini membawa banyak keuntungan, dan juga kerugian. Kelebihannya adalah: siswa dapat belajar dengan antusias dan senang, karena mereka dapat bermain dan belajar banyak kosa kata baru secara bersamaan. Game berbasis web ini juga fleksibel; dapat digunakan oleh siswa dari semua tingkatan. Di sisi lain, ada juga kekurangan dari "Wordwall". Diantaranya adalah: untuk pengguna dasar, hanya ada 5 template game. Jika ingin lebih, pengguna harus membayar 54.000 rupiah per bulan. Kelemahan dari akun gratis adalah terkadang font berubah secara tiba-tiba dan terkadang terjadi kesalahan. Selain itu, belajar online memakan waktu yang sangat lama, dan membutuhkan banyak kuota internet*

Received: 10-06-2023, Revised: 20-10-2023, Accepted: 24-10-2023

© Fera Andriani Djakfar Musthafa, Hoirul Anam

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi di segala bidang kehidupan berkembang pesat, berinovasi dan senantiasa meningkatkan kemampuan kinerja dalam segala aspek kehidupan. Teknologi komputer merupakan teknologi yang berkembang sangat cepat saat ini, sehingga hampir seluruh aspek kehidupan manusia bergantung padanya. Hal itu juga dapat dilihat dalam dunia pendidikan, karena teknologi berkaitan erat dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan salah satu motor penggerak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena dimulai dari proses transfer pengetahuanlah kemudian penemuan-penemuan tentang sains dan teknologi berkembang.

Saat ini, sains semakin erat kaitannya dengan pendidikan karena dapat dipandang sebagai kumpulan prinsip dan nilai yang bisa menjadi petunjuk berkaitan dengan cara berpikir dan bagaimana bersikap. Dalam hal ini, tentunya spesifik pada sains yang positif dan membawa manfaat untuk kehidupan manusia. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kedudukan sains semakin meluas, karena tidak hanya sebatas pada cara bekerja, memandang, dan cara berpikir saja. Namun lebih jauh lagi posisi sains sebagai *a way of knowing*. Maksudnya lebih jauh sains berkelindan dengan sikap, tindakan, keingintahuan, kecenderungan, dan kebiasaan berpikir. (Sofian Efendi, 1997).

Penerapan sains dan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki dua tujuan. Tujuan pertama, yaitu untuk kegiatan proses pembelajaran itu sendiri. Sementara tujuan yang kedua adalah untuk menunjang kegiatan administratif seperti pengelolaan sistem pendidikan. Sebagai proses pembelajaran, saat ini media pendidikan sudah berkembang begitu pesat dengan beraneka ragam pilihan perangkat seperti audio, video, computer, dan internet. (Suswandari, 2010)

Teknologi juga merambah kepada pengajaran Bahasa Arab, dengan adanya berbagai jenis metode pengajaran, teknik penyajian, dan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam tugasnya yaitu mengajar.

Media pembelajaran diperlukan dalam proses pendidikan, karena media terutama digunakan untuk memperjelas informasi atau pesan pendidikan, menekankan bagian-bagian penting, memberikan perbedaan dalam pengajaran, memperjelas struktur pengajaran, dan menyemangati proses pembelajaran siswa. (Wulandari, 2023)

Di sisi lain, dalam proses pembelajaran, guru harus memahami dan menguasai bahan ajar dan media pembelajaran, agar tujuan dalam transfer pengetahuan berhasil dan efektif. Begitu juga dalam pemilihan sarana sebagai media pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi keadaan tersebut adalah dengan memilih dan menggunakan media yang inovatif, baik dan tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu kelancaran, efektif dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan saat dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah permainan edukatif, seperti *Wordwall*.

Bahasa Arab memainkan peran penting dalam dunia internasional dan digunakan dalam dunia Islam dan pendidikan non-Islam, bahkan telah menjadi kajian di universitas-universitas besar di dunia. Namun sayangnya, pembelajaran Bahasa Arab seringkali diasumsikan begitu sulit dan membosankan. Untuk itu dipandang perlu untuk meneliti proses pembelajaran Bahasa Arab yang menggunakan media permainan edukatif.

Permainan yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran disebut permainan didaktis. Game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Fitur penting adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga siswa dapat menyimpan bahan pelajaran lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan permainan edukatif *Wordwall*. Peneliti memilih ini karena penelitian tentang *Wordwall* masih sedikit dan penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak ditujukan untuk siswa SMA, di antaranya adalah penelitian berjudul "Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar" dalam jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan tahun 2020

yang ditulis oleh Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, dan Anandita Eka Setiadi dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas/Muhammadiyah Pontianak.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berupa permainan yang dapat diakses dengan mudah secara daring melalui Wordwall.net dengan tampilan yang menarik dan variatif. *Wordwall* adalah aplikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan beberapa fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan pendidik dalam memberikan penilaian materi, yang nantinya akan dimainkan oleh siswa. *Wordwall* dapat digunakan untuk membuat aktivitas interaktif dan juga dapat dicetak. Maksud dari interaktif yaitu, *Wordwall* dapat dimainkan di berbagai perangkat yang mensupport web, seperti komputer, tablet, ponsel, atau papan tulis interaktif. Fitur ini dapat dimainkan secara individual oleh siswa, atau dipimpin oleh guru dan siswa secara bergantian ke depan kelas. Dapat dicetak, maksudnya dapat dicetak secara langsung dari web atau diunduh sebagai file PDF. Fitur ini dapat digunakan sebagai pendamping permainan interaktif atau juga bisa digunakan sebagai kegiatan pembelajaran yang berdiri sendiri. Namun, permainan yang dapat dicetak hanya dapat digunakan oleh pengguna berbayar, baik standar maupun pro. Aplikasi ini dikembangkan oleh perusahaan Inggris, Visual Education Ltd.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang penggunaan game edukasi *Wordwall*, dengan subjek penelitian para siswa kelas VIII di SMP Nurul Huda Modung Bangkalan. Berdasarkan pengamatan peneliti, sekolah ini menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, termasuk di antaranya permainan edukasi *Wordwall*. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian mendalam untuk mengetahui cara penerapan permainan *Wordwall* dalam proses peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab, dan apa saja kelebihan serta kekurangan permainan ini dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab.

Metode

Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Peneliti memilih metode ini karena permasalahan tentang penggunaan permainan ini di lapangan, kelebihan dan kekurangannya masih belum jelas dan remang-remang. Untuk itu peneliti mengangkat problematika ini untuk diteliti secara holistik dan nantinya akan dipaparkan secara deskriptif. Hal tersebut sesuai dengan definisi pendekatan kualitatif yang merupakan penelitian yang menampilkan prosedur penilaian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diobservasi. Peneliti menafsirkan dan menjelaskan data-data yang diperoleh dari proses wawancara, observasi, dokumentasi, sehingga mendapatkan jawaban permasalahan dengan rinci dan jelas (Nasution, 1996).

Penelitian ini berlokasi di SMP Nurul Huda yang terletak di Desa Manggaan, Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan juga dokumentasi. Karena penelitian ini kualitatif, maka data yang dikumpulkan berupa kata-kata yang mengandung makna. Sebagai contoh adalah persepsi guru tentang kurikulum yang sedang berjalan, pendapat pakar tentang perilaku penyimpangan anak didik, dan sebagainya. Dalam penelitian ini adalah data dari guru Bahasa Arab, Wakil ketua kurikulum, dan siswa tentang bagaimana kelebihan dan kekurangan permainan edukatif *Wordwall*. Sementara observasi digunakan untuk melihat proses penggunaan *Wordwall* pada saat pembelajaran.

Adapun untuk uji kredibilitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara perpanjangan pengamatan, triangulasi, peningkatan ketekunan dalam proses penelitian, dan diskusi dengan rekan sejawat (Solihin, 2021).

Pembahasan dan Diskusi

Bagi para siswa SMP Nurul Huda Modung, Bahasa Arab bukanlah bahasa ibu, melainkan merupakan bahasa kedua yang harus dipelajari dengan usaha yang lebih. SMP Nurul Huda terletak di Desa Manggaan, Kecamatan Modung,

Kabupaten Bangkalan. Secara geografis, desa ini terletak sekitar 32 kilometer dari pusat kota Bangkalan. Dalam sekolah ini terdapat 18 guru dan secara keseluruhan ada 56 siswa. Adapun kelas yang menjadi subjek penelitian, di dalamnya terdapat 19 siswa.

Para siswa di SMP Nurul Huda belajar bahasa Arab sebagai bahasa asing. Dalam pembelajaran bahasa asing, penguasaan kosakata menjadi sangat urgen. Pentingnya mengajarkan kosakata adalah sebagai berikut: 1) Pengajaran kosa kata merupakan aspek penting dalam pemerolehan bahasa, karena kosa kata adalah kunci sebenarnya dari proses belajar mengajar. Tidak ada belajar tanpa bahasa, atau bahasa tanpa kosa kata. 2) Kosakata membantu siswa untuk mengungkapkan dengan baik dan memahami dengan baik, 3) Membantu pembelajar untuk memahami orang lain dan berkomunikasi dengan mereka secara efektif, 4) Siswa mengembangkan keterampilan berpikir, ketika satu kata memiliki lebih dari satu arti (verbal umum), atau ketika ada banyak kata yang menyatakan satu arti, 5) Memperkuat hubungan sosial dan kekeluargaan antara anggota masyarakat yang sama, 6) Sarana mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan kecenderungan, dan memenuhi kebutuhan dan kepentingan, 7) Mengembangkan kemampuan rasa dan retorika bagi pemakai bahasa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, guru Bahasa Arab di SMP Nurul Huda menerapkan permainan edukasi Wordwall untuk pengayaan kosakata Bahasa Arab. Dalam Wordwall tersedia 18 templat yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat permainan edukatif: 1) Templat Permainan Pencocokan, dimana siswa bisa menyeret setiap kata kunci ke samping definisinya, 2) Templat Kuis, dengan pertanyaan dan pilihan ganda, siswa bisa mengetuk jawaban yang benar, 3) Templat Membuka Kotak, 4) Templat Benarkan Kalimat, 5) Templat Kartu lampu Kilat, 6) Templat Roda Acak, 7) Templat Menemukan Kecocokan, 8) Templat Pengurutan Grup, 9) Templat Kata Yang Hilang, 10) Templat Anagram, 11) Templat Mencari kata, 12) Templat Kuis Game Show, 13) Templat Pasangan yang Cocok, 14) Templat Teka-

teki Silang, 15) Templat Diagram Berlabel, 16) Templat Kartu Acak, 17) Templat Whack-a- Mole, 18) Templat Balik Ubin.

Adapun langkah-langkah untuk mengakses Wordwall adalah sebagai berikut: (1. Daftarkan akun di <https://wordwall.net/>, lalu 2) Klik "Daftar" dan masukkan nama, alamat email, kata sandi, dan lokasi Anda, 3) Pilih Create Activity lalu pilih salah satu templat aktivitas yang tersedia disesuaikan dengan materi, 5) Ketik judul dan deskripsi game, 6) Tulis konten sesuai dengan jenis permainannya. Dalam beberapa templat, mengunggah gambar diperbolehkan, 7) Klik Selesai jika telah selesai membuat permainan.

Berdasarkan observasi pada tanggal 12 Maret 2023, peneliti melihat proses pembelajaran dengan menggunakan Wordwall oleh guru Bahasa Arab. Guru menggunakan materi pada pembelajaran ketiga yang berjudul "Hobi". Adapun langkah-langkah yang digunakan guru untuk menggunakan *Wordwall* meliputi: 1) Guru memulai proses pembelajaran dengan salam, kemudian mengajak siswa membaca doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. 2) Guru menanyakan bagaimana keadaan siswa dengan sapaan seperti "selamat pagi" dan "apa kabar" dalam Bahasa Arab. 3) Guru mengetahui kedisiplinan siswa dengan cara menulis pada daftar hadir siswa yang telah disediakan. 4) Guru menjelaskan topik umum yaitu "hobi" dan tujuan pendidikan yang harus dilaksanakan bagi siswa. 5) Guru meminta siswa menyebutkan hobi apa saja yang menggunakan Bahasa Arab beserta artinya yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya. Kemudian guru meminta untuk mengulang apa yang guru katakan dan kemudian menerjemahkannya untuk siswa. 6) Guru login ke aplikasi Wordwall dan membuka tes yang telah disiapkannya dengan menggunakan laptop.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan Wordwall menjadi lebih menyenangkan. Para siswa menjadi bersemangat untuk belajar kosakata baru dan antusias untuk menyelesaikan permainan.

Menurut guru Bahasa Arab, Mohammad Yasin, media *Wordwall* bersifat fleksibel untuk digunakan dalam beragam tingkatan peserta didik. Hal itu

karena banyaknya template yang bisa digunakan di dalamnya. Permainan dengan menggunakan *Wordwall* sangat menarik dan tidak monoton. Meskipun sebagai pengguna basic, hanya bisa menggunakan 5 templat saja dari 18 templat yang ada.

Untuk itu guru bahasa Arab memilih templat Anagram atau menyusun huruf dalam kotak yang disediakan secara acak. Jika jawaban murid benar, maka akan muncul warna cerah dan skor. Di akhir permainan ada penentuan peringkat 1 sampai 5. Templat selanjutnya adalah Mencari Kata. Murid diminta untuk mencari kata-kata yang ada dalam kotak. Lalu mencocokkan kata yang dimaksud dengan gambar yang telah disediakan. Ada 5 kata dan gambar yang dapat dimainkan.

Sementara menurut Intan Az-Zahra dan Muhammad Farhan yang merupakan siswa kelas VIII di SMP Nurul Huda, belajar kosakata dengan menggunakan *Wordwall* menjadi lebih menyenangkan. Mereka menjadi lebih bersemangat dalam belajar kosakata baru dan merasa sedang bermain, bukan belajar. Dengan demikian, anak-anak motivasinya jadi lebih meningkat dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Permainan edukasi *Wordwall* ini juga memiliki kekurangan. Antara lain untuk pemakaian dasar (Basic), hanya terdapat 5 templat saja dari 18 yang disediakan. Yaitu Anagram, Menemukan kecocokan, permainan pencocokan, teka teki silang, dan kuis saja. Kemudian jika ingin mengupgrade ke standar, pengguna membayar 46.000/bulan. Untuk pengguna pro, pembayarannya adalah sebesar 63.000/bulan. *Wordwall* menawarkan diskon 10% untuk pengguna yang membayar setahun sekaligus, yaitu sebesar 41.400 untuk standar, dan 62.200 untuk pro. Khusus untuk pro, ada penambahan jenis permainan lagi sehingga total ada 33 templat. Adapun untuk mencetak, untuk pengguna standard an pro hanya bisa mencetak 16 templat tertentu, sementara pengguna basic tidak bisa menggunakan fitur ini sama sekali.

Kelemahan yang ditemukan oleh guru Bahasa Arab sebagai pengguna basic permainan ini, terkadang font yang ada tiba-tiba berubah sehingga tulisan

Arab menjadi kurang jelas bagi murid-murid. Tidak seperti konsep permainan yang dibuatnya semula. Selain itu, waktu online menjadi sangat panjang karena permainan ini harus terus-menerus tersambung pada jaringan. Imbasnya tentu pada penggunaan kuota internet.

Sementara yang ditemukan oleh pemain dalam permainan ini, untuk templat mencari kata dirasa cukup sulit karena bentuk tulisan yang tidak begitu jelas, berbeda dengan huruf latin. Selain itu mereka juga kesulitan untuk mencocokkan kata dengan gambar yang telah disediakan.

Kesimpulan

Pembelajaran kosakata Bahasa Arab dapat dilakukan dengan menggunakan situs permainan edukatif bernama Wordwall. Permainan ini dapat diakses dan dibuat tanpa berbayar. Pengguna hanya cukup mengikuti langkah-langkah sesuai arahan di website dan bisa menggunakan template yang telah disediakan. Dalam penelitian ini guru Bahasa Arab menggunakan templat Anagram atau menyusun huruf dan Mencari Kata dalam kotak, kemudian mencocokkan dengan gambar.

Kelebihan dari pembelajaran kosakata menggunakan Wordwall adalah murid-murid lebih antusias mengikuti permainan, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan mereka lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Arab.

Sementara untuk kekurangannya karena yang digunakan adalah akun basic, maka tidak bisa mengakses seluruh template dan fitur yang disediakan oleh Wordwall. Kelemahan lain untuk permainan bahasa Arab, font yang kurang mendukung, sehingga menjadi kurang jelas dan berubah dari konsep semula. Kelemahan lainnya juga pemakaian kuota yang terus menerus karena permainan ini harus selalu dilakukan secara daring, tidak bisa luring.

Daftar Pustaka

- Amelia Putri Wulandari (2023), Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, *Journal on Education* Volume 05, No. 02, Januari-Februari 2023, pp. 3928-3936 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365 Website: <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar, *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3, September 2020: 282-289
- Hermawan, A. (2011). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Remaja Rosdakarya.
- Latip,A. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19, *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, Volume 1, No. 2 Edisi Juni
- Muradi, A. (2013). Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) Di Indonesia, *ALMAQOYIS* Vol. I. No. 1
- Nasution. (1996). Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif. Tarsito
- Prananingrum, A.V. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab, Konferensi Nasional Bahasa Arab VI (KONASBARA)
- Rahman, A. (2017) Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab, *Jurnal Diwan* Vol. 3 Nomor 2/2017
- Rosyidi, A.W. & Ni'mah, M. (2012). Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab, Malang: UIN Maliki Press
- Solihin, E.(2021). pendekatan Kualitatif dalam penelitian Pendidikan, Pustaka Ellios, Tasikmalaya
- Suswandari (2010), SAINS, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN jurnal *Teknodik* Vol. XIV No. 1 Juni 2010 hal. 111-117